

UNIR

Cuando el juego de azar se convierte en una incontrolable adicción

UNIR Existen factores que hacen a las personas más vulnerables, como ser hombre, la genética, la impulsividad y los traumas en la infancia

V. DUCRÓS

Aunque los juegos de azar sí tienen potencial adictivo, no todos lo son de la misma manera. Uno de los componentes que está detrás de ese mayor o menor potencial adictivo es el tiempo; más específicamente, «el tiempo que pasa entre que tú haces la apuesta y recibes el resultado. Cuanto menor es, más adictivo resulta», explica Gemma Mestre-Bach, psicóloga, doctora en Medicina e Investigación Traslacional e investigadora principal del grupo en Adicciones Comportamentales de UNIR.

De ahí que, en muchos casos, las empresas de apuestas estén impulsando juegos más cortos: apuestas deportivas, póker... Precisamente, son dos de los entretenimientos atribuidos más a los hombres, que guardan relación con la estrategia –hay un punto de habilidad– y no tanto el azar, por el que optan, sin embargo, las mujeres (bingo o lotería).

La diferencia de género se observa, igualmente, en los motivos detrás del juego. «Las mujeres, en general, suelen jugar más para regular estados emocionales negativos, mientras que los hombres lo hacen por impulsividad, de ahí esa querencia hacia las recom-

penas rápidas», apunta. Igualmente, el trastorno de juego se desarrolla a mayor velocidad en mujeres, «lo que se llama efecto telescopio. Se convierte en problemático mucho antes que en los hombres».

Gemma Mestre-Bach ha incidido en que el principal riesgo de los juegos de azar estriba en que se acaben convirtiendo en un trastorno de juego, en una adicción. Se produce una falta de control de la conducta, con consecuencias económicas, familiares, laborales y legales. «Vemos, al igual que en el caso de adicciones a sustancias, que cada vez va necesitando una mayor frecuencia de juego y una mayor inversión de dinero». Mestre-

bach habla, también, de otro de sus síntomas que se está investigando, el 'craving'; es decir, «las ganas incontrolables de jugar».

Hay factores que hacen a unas personas más vulnerables a desarrollar este trastorno: genéticos –con antecedentes familiares con adicciones, pero también el simple hecho de ser hombre–, de personalidad –personas más impulsivas– y el haber sufrido experiencias traumáticas en la infancia. Preocupan los más jóvenes, cada vez más expuestos al juego 'on line'. En muchos casos, admite, no se es consciente de los riesgos asociados, de ahí la importancia de la psicoeducación y de herramientas de regulación, «que frenen el acceso de los menores al juego».

Hay factores que hacen a unas personas más vulnerables a desarrollar este trastorno: genéticos –con antecedentes familiares con adicciones, pero también el simple hecho de ser hombre–, de personalidad –personas más impulsivas– y el haber sufrido experiencias traumáticas en la infancia. Preocupan los más jóvenes, cada vez más expuestos al juego 'on line'. En muchos casos, admite, no se es consciente de los riesgos asociados, de ahí la importancia de la psicoeducación y de herramientas de regulación, «que frenen el acceso de los menores al juego».

LA FRASE

Gemma Mestre-Bach
Investigadora en Adicciones Comportamentales en UNIR

«El trastorno de juego en mujeres se torna en problemático mucho antes que en hombres»



Detrás del mayor o menor potencial adictivo está el tiempo transcurrido entre la apuesta y la obtención del resultado. AP

El uso problemático de las cajas de botín en los videojuegos

L. R.

LOGROÑO. Las cajas de botín son mecanismos de recompensa aleatorios que se ofrecen en los videojuegos a cambio de dinero real. Su uso problemático actúa como puente entre la adicción a los videojuegos y las apuestas 'on line', según una in-

vestigación de UNIR financiada por el Ministerio de Consumo. Cada vez son más los videojuegos que incorporan estas microtransacciones, muchas de ellas a menores de edad, que permiten lograr ventajas. Son, en todo caso, «especialmente controvertidas», porque funcionan de manera muy similar a

la apuesta 'on line'. Esta compra puede presentarse en forma de cofre, sobre, ruleta, animal, caja y otras formas estéticas, y simula las dinámicas de las apuestas, al ofrecer recompensas aleatorias a cambio de dinero real. Ello contribuye a un comportamiento de riesgo, que afecta tanto a menores como a jóvenes adultos.

El objetivo de este estudio era analizar si existía una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la apuesta 'on line' o si por el contrario existía una

relación indirecta, a través de la mediación de algún elemento. La investigación ha aportado evidencias de cómo el uso problemático de las cajas de botín en los videojuegos conecta ambos trastornos.

Esta problemática es especialmente preocupante, ya que involucra principalmente a menores. Aunque se ha intentado regular el uso de este tipo de microtransacciones, la investigación pone en relieve que ni los mecanismos de la industria ni las medidas acometidas pa-

recen ser suficientes. «La industria ha generado un modelo de negocio tóxico, especialmente para menores, que conecta dos mundos que nunca deberían haberse unido», lamenta Joaquín González-Cabrera, investigador de UNIR y autor principal del estudio.

Además, UNIR ha desarrollado el documental 'No va más: hormonas, azar y apuestas deportivas', con el fin de sensibilizar y divulgar sobre este problema que afecta cada vez a gente más joven.

Escanea este código con tu móvil para consultar el documental de UNIR

